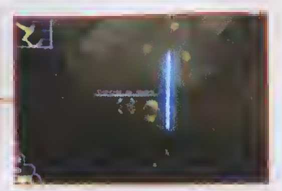

JOYSTICK 156
Joystick 156
Joystick • 156
LE GUIDE COMPLET
KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE







Knights of the Old Republic, ou KOTOR pour les intimes, est le genre de jeu qui vous prend aux tripes. Prévoyez une bonne cinquantaine d'heures pour le finir une première fois, et une trentaine d'heures pour le recommencer d'une façon totalement différente. On se méfie au début car Lucas Arts nous a habitués à des adaptations de l'univers Star Wars, en dents de scie, selon le développeur choisi. Mais au final, Bioware a fait de l'excellent travail en situant son titre dans une période très peu développée de Star Wars – 4000 ans avant les films, à une époque où la galaxie regorge de Jedis et de Siths qui se tapent joyeusement dessus. Écrire une solution pas à pas aurait été un sacrilège pour ce jeu. C'est pourquoi ce booklet est, en fait, un guide complet décrivant les quêtes accessibles par planètes et par zones. À vous de choisir le côté de la Force qui vous séduit le plus. KOTOR est un jeu de rôle qui ne bride pas votre côté obscur, contrairement à tant d'autres. Un dernier conseil : si vous voulez exploiter au maximum ce titre, je vous suggère de recruter rapidement tous les membres de votre équipe. Vous profiterez ainsi de quelques dialogues bien crus entre vos coéquipiers.

DITO

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétat
Premier rédacteur graphiste : Erica Oenzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro : Emmanuel « Tbf » Bezy

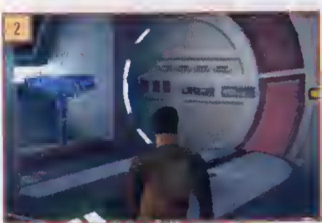
Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 156 de Joystick à paraître fin janvier, qui ne peut être vendu séparément.

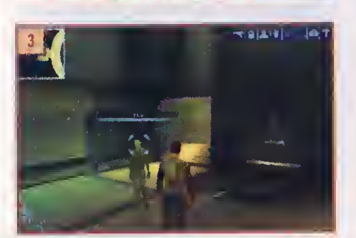


Knights of the Old Republic

Vous allez vivre une aventure épique dans l'univers Star Wars, 4000 ans avant les Skywalker, à l'époque de la guerre totale entre les Jedis et les Siths. Votre quête vous mènera sur huit systèmes planétaires, plus ou moins connus, à la recherche de la Forge stellaire.


1


2


3

ENDAR SPIRE

Ce niveau sert de tutorial au jeu. Contentez-vous de suivre les conseils de votre coéquipier Trask, votre liberté d'action est pour le moment restreinte. Fouillez tous les recoins du vaisseau pour ne rien oublier, en particulier les pièces détachées (photo 1), qui vous seront utiles pour réparer les droïdes.
Quand vous avez à choisir entre réparer le droïde ou pirater le panneau de sécurité (photo 2), regardez respectivement votre stock de pièces détachées et de programmes d'intrusion pour la manipulation. Pour gagner plus de points d'expérience, il est possible de faire les deux.

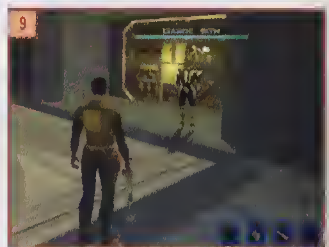
TARIS - VILLE HAUTE

Larrim, dans les appartements sud, vous permet d'acheter, mais surtout vendre du matériel. Abusez-en pour vous débarrasser des armes inutiles ou des objets en double.
Dans le couloir circulaire à la sortie de votre appartement, vous pouvez visiter toutes les pièces et récupérer les objets. Dans l'une des pièces, vous trouvez Dia qui vous donne une quête optionnelle (photo 3). Holdan veut sa mort et vous devez choisir entre la tuer pour toucher la récompense ou l'aider en persuadant Zax.
Pour finir la quête de déplacement rapide, cliquez sur le bouton « retour à la planque », puis « retour au lieu précédent ». Prenez en compte ce moyen de locomotion quand vous avez besoin de vous recharger ou de changer de coéquipier.
Kebla Yurt est un autre marchand du coin qui vend et achète toute sorte de matériel. Elle se trouve sur le chemin de la Cantina. Au centre médical, Zelka Forn vous donne une quête au sujet d'un sérum pour la maladie des Rakgoules (photo 4). En sor-

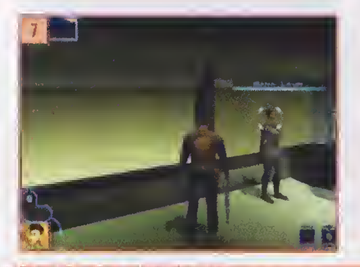

4







tant, Gurney vous propose de la rapporter plutôt à Zax pour gagner des sous sur le malheur des contaminés. Zelka est également un marchand de matériel médical. Ouvrez la porte de la salle secrète pour découvrir une activité clandestine de Zelka. Choisissez de garder le secret ou de le menacer selon votre alignement. Près de la sortie, il y a deux chasseurs de primes qui maltraitent un marchand (photo 5). Tuez-les, puis donnez 100 crédits au marchand pour faire une bonne action ou demandez-lui de l'argent pour faire une mauvaise action.



Dans la cantina, parlez à Garouk et achetez son jeu de cartes. Pour gagner des sous ou juste pour vous divertir, vous pouvez jouer contre Niklos au Paazak (photo 6). Parlez à Sarna. Sympathisez avec elle pour obtenir une invitation à une soirée Sith dans les appartements nord. Vous pouvez également décider d'être désagréable avec elle pour qu'elle ne vous parle plus. Une petite peste du nom de Gana Lavin se trouve dans la cantina (photo 7). Parlez-lui et excusez-vous pour la boisson si vous ne voulez pas d'histoires. Sinon, envoyez-la balader, mais sachez que des brigands à sa solde vous attaqueront près du magasin de Kebla.

Parlez au Hutt du nom de Ajuur si vous voulez participer à des duels. Quatre participants de difficulté croissante sont accessibles et vous gagnez de plus en plus d'argent à chaque victoire.

Les duels dégénèrent ensuite avec le psychopate Twitch et enfin contre Bendak Starkiller si vous avez parlé à Zak auparavant. Après avoir libéré Bostilo, vous rencontrez Canderous Ordo qui vous parle de la base militaire Sith.

Dans la partie nord de la ville haute, vous croisez des ivrognes (photo 8). Proposez-leur de boire un coup pour calmer les esprits ou attaquez-les si vous aimez les combats injustes.

Janice Nale est un marchand de droïdes. Elle peut vous vendre un modèle T3-H8 qui vous seconderait dans votre quête. Le modèle T3-M4 est réservé pour le moment à un client.

Si vous achetez T3-H8, il tombe en panne dès la sortie du magasin. Vous pouvez demander de l'argent pour rembourser l'achat. Après avoir parlé à Canderous Ordo, vous pouvez lui acheter son modèle T3-M4. Vous pouvez lui payer les 2 000 crédits ou la menacer de la dénoncer pour ne rien payer. Un garde sith garde l'entrée à la ville basse (photo 9). Vous devez trouver un uniforme Sith dans les appartements nord pour passer.

Si vous avez sympathisé avec Sarna, vous participez à la fête et pouvez récupérer l'uniforme Sith dans le sac à dos (photo 10) quand ils sont tous ivres morts. Sinon, vous devrez affronter des Siths lors de la fouille d'un appartement. Aidez ou non le prison-

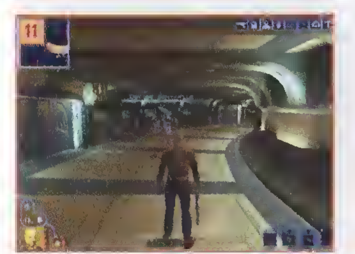


nier retenu par les gardes. Dans l'un des appartements, vous rencontrez Largo. Si vous êtes bon, donnez-lui 200 crédits pour qu'il règle ses dettes. Si vous êtes mauvais, demandez-lui de l'argent, puis tuez-le pour avoir la récompense.

Après avoir visité la cantina de la ville basse, vous allez trouver un Ithorien qui se fait agresser dans la rue par des enfants près des appartements nord. Vous pouvez lui donner un médipac après la discussion pour faire une bonne action ou ne rien faire si vous êtes plutôt mauvais.

TARIS – VILLE BASSE

Utilisez l'uniforme Sith pour descendre. Dans cette zone, beaucoup de combats ont lieu. Équipez-vous bien avant de visiter cette partie de la ville.



Dans les appartements face à l'entrée, vous trouvez un droïde sentinelle (photo 11). Réparez-le un maximum pour qu'il tue les ennemis dans les couloirs pour vous. Dans l'appartement fermé à clé, vous trouvez Matrik qui est recherché par Davik. Tuez-le pour avoir la prime ou aidez-le en achetant un détonateur en permacrete dans la ville haute. Donnez-lui ensuite le détonateur pour qu'il fasse exploser l'appartement.



Dans un autre appartement, vous trouvez une énigme afin de pouvoir ouvrir un coffre. Lisez le livre dans le bureau et notez l'ordre d'apparition des membres du groupe. Cliquez ensuite sur chaque hologramme correspondant pour passer l'épreuve (photo 12).

Dans la Cantina, Uriah vend des cartes de Paazak pour améliorer votre jeu. Vous pouvez jouer ensuite contre Gelood pour tester votre nouveau deck. Vous pouvez essayer de parler à Calo Nord mais il n'est pas très bavard et a la gâchette facile. Parlez à Holdan au sujet de Dia pour qu'il lève la prime sur cette dernière ou dites-lui que vous l'avez tué. Regardez la scène entre Mission Voa et Zaalbar, son ami wookie. Parlez ensuite à Mission sur tous les sujets possibles. Lyn Sekla passe un casting de danse. Aidez-la en étant son partenaire ou faites n'importe

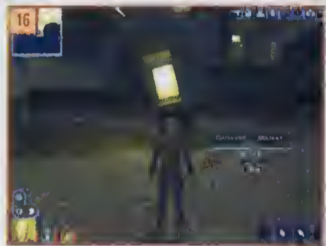




quoi pour lui faire rater son audition. Parlez à Zax pour connaître toutes les primes en cours (photo 13). Vous découvrez deux nouvelles primes : Selven et Bendak Starkiller.
Pour quitter Taris, parlez à Canderous Ordo une fois en possession des codes de lancement.
Entrez dans la base des Beks et parlez à Gadon Thek. Échangez votre uniforme Sith contre des papiers en règle pour circuler plus librement. Dans les seconds appartements de la ville basse, vous trouvez une autre énigme dans l'une des pièces (photo 14). Lisez le livre dans le bureau, puis répondez aux questions pour ouvrir la cassette scellée. Derrière la porte fermée à clé, vous trouvez Selven. Laissez-la tranquille ou tuez-la pour récupérer la prime sur sa tête.

TARIS – CITÉ SOUTERRAINE

Des bannis infectés sont enfermés derrière une grille à côté d'une guérisseuse. Donnez-leur de l'antidote pour les soigner ou tuez-les. Parlez à Gendar et à Rukil au centre du village pour en apprendre plus sur les gens du coin (photo 15). Rukil vous demande de retrouver son apprentie dans les Souterrains. En lui rendant le journal, Rukil vous désigne comme un prophète et vous demande de rechercher les autres journaux de la Terre Promise. Igear est le marchand du coin, revendez-lui ce que vous trouverez en trop dans ce niveau ou achetez-lui quelques babioles. Il rachète les trois journaux de la Terre Promise si vous voulez en récupérer des sous. À la porte du village, aidez Hendar qui est attaqué par des rakgoules ou laissez-le mourir au grand désespoir d'Hester.
Prenez Mission dans votre groupe et explorez les environs. Que vous aidiez ou non le soldat républicain, il se transforme en rakgoule que vous devez tuer dès que possible. Au sud-est, vous trouvez du sérum sur un cadavre de soldat sith (photo 16). Apportez-le à Zax ou à Zelka

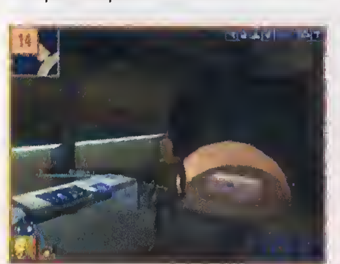


selon votre alignement. Au nord-ouest, le cadavre d'un banni contient le journal de l'apprentie de Rulik.

TARIS – LES ÉGOUTS

Mission peut désactiver le champ de force menant à la base des Vulkars (photo 17), mais après la délivrance de Zaalbar. Vous trouvez sur deux corps de







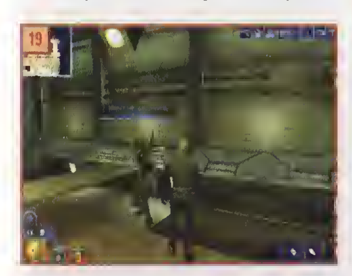


bannis les deux journaux parlant de la Terre Promise. Remettez-les à Rukil ou à Igear selon votre alignement. Allez dans le complexe gamoréen et délivrez Zaalbar. Pour passer le rancor, utilisez les odeurs synthétisées trouvées sur un bras tranché sur le tas de cadavres (photo 18). Ajoutez une grenade toxique sur le tas de cadavres avec l'odeur pour que le rancor s'écroule à terre.



TARIS - LA BASE VULKAR

Libérez ou tuez la serveuse dans la cuisine selon votre alignement. Réparez la sentinelle hors service et optimisez-le pour qu'il patrouille dans les couloirs (photo 19). Piratez le terminal de commandes pour éliminer les ennemis dans les baraquements et désactiver le système de sécurité du garage. Ouvrez toutes les salles possibles. Dans la salle de commande, parlez au Vulkar rénégat. Choisissez de lui laisser la vie sauve ou de le tuer. Récupérez un maximum d'équipements dans l'armurerie avant d'aller au garage. L'accélérateur de fonceur se trouve derrière une mine (photo 20). Donnez-le au camp que vous aurez choisi. Des Vulkars vous proposent de changer de camp et de tuer Gadon Thek. Si vous acceptez, on vous donne une carte d'accès pour entrer dans la chambre de Gadon. Vous pouvez reprogrammer un droïde pour qu'il détruise la porte du hangar de chargement (photo 21). Vous trouvez derrière des caissons remplis de matériel.









TARIS - COURSE DE FONCEURS

Vous gagnez normalement la course assez facilement au bout de deux essais, car un concurrent se débrouille toujours pour faire un meilleur temps que vous. Aidez Bastila à s'échapper des Vulkars (photo 22).

TARIS - BASE MILITAIRE SITH

Utilisez T3-M4 pour ouvrir la porte d'entrée, puis menacez la Twilek de mort pour avoir des gardes Sith sur le dos ou laissez-la partir pour ne pas avoir d'ennuis. Utilisez le terminal derrière une mine (photo 23) pour désactiver le bou-





clier du droïde d'assault, ouvrir la porte de l'ascenseur ou désactiver les tourelles. Cherchez le séquence avec les panneaux muraux pour délivrer ou tuer Duros dans la cuve. Pour ouvrir la porte de l'ascenseur, vous pouvez soit utiliser un passe, soit pirater la porte via un terminal.

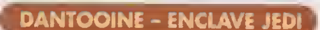
Exprimez votre haine au gouverneur Sith pour vous rapprocher du côté obscur. Pour tuer le gouverneur Sith, Bastila est chaudement recommandé pour sa compétence Soins, ainsi que des grenades à plasma pour leur zone d'effet (photo 24).

TARIS - PROPRIÉTÉ DE DAVIK

Visitez les appartements autour de votre chambre. Ramassez tout ce que vous pouvez et tuez les occupants pour aug-



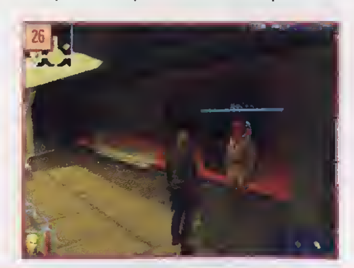
menter vos points côté obscur. Allez dans la salle de torture pour libérer Hudrow (photo 25). Il vous donne les codes pour désactiver la sécurité de l'Ebon Hawk. Vous pouvez choisir ensuite de le tuer ou de le laisser partir. Tuez Calo Nord et Davik dans le hangar avec des grenades à plasma s'il vous en reste.

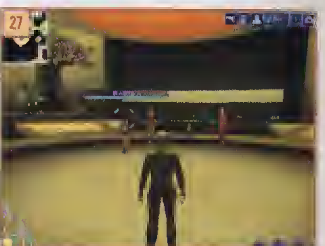


DANTOOINE - ENCLAVE JEDI

Crattis Yurkal et Karal Kaar sont deux marchands vous permettant de vendre et d'acheter du matériel. Sol'aa vend des cartes de Pazaak dans les appartements de l'enclave (photo 26). La mise maximale est de 120 crédits dorénavant.

Zhar Lestin vous donne trois épreuves pour passer Jedi Padawan. Parlez au conseil Jedi pour apprendre le code et complétez les phrases données par Zhar.





Parlez ensuite à Maître Dorak (photo 27), puis reparlez à Zhar pour fabriquer votre sabre laser. Enfin, Zhar vous confie une mission dans une futaie au sud-est.

En revenant au conseil après être devenu Padawan, on vous propose de visiter les ruines et d'enquêter sur les deux familles rivales des environs. Après avoir visité les ruines, on vous permet de partir de Dantooine et d'explorer la galaxie.

DANTOOINE - LES PLAINES

Jon vous demande de retrouver des maraudeurs mandaloriens. Vous en trouvez dans différentes zones des plaines, mais le chef des maraudeurs, Sherruk, apparaît dans les plaines après avoir reparlé des maraudeurs à Jon. Retournez parler à Jon pour avoir la récompense.

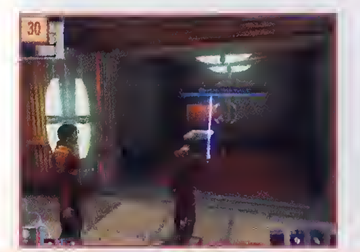
Adum Larp est un marchand qui possède des cartes des environs. Élise a perdu son compagnon droïde. Vous le trouverez attaqué par des chiens kath près de la propriété des Sandral (photo 28). Choisissez de le détruire ou demandez-lui de retourner près de sa maîtresse selon votre alignement. Parlez enfin à Élise et décidez de lui dire la vérité ou de lui mentir.

Boolok vous demande d'enquêter sur un meurtre. Parlez à Handon Guld et Rickard Lusoff puis au droïde des renseignements pour trouver le meurtrier. Dites que les deux sont coupables pour résoudre l'enquête et gagner ainsi des points d'expérience. Juhani se trouve près de la vieille futaie (photo 29). Tuez-la ou



convainquez-la de quitter le côté obscur pour finir les épreuves des Jedi. Si vous la sauvez, elle intégrera votre groupe de compagnons plus tard. Visitez la caverne aux cristaux près de la propriété des Sandral. Vous trouverez des cristaux au fond près d'œufs de kinrath que vous pouvez détruire. Les cristaux servent à améliorer votre sabre laser.

Allez dans la propriété des Matale, puis dans celle des Sandral. Acceptez les





1 000 crédits de récompense pour retrouver Shen et gagner des points côté obscur. Après avoir parlé aux deux clans, vous trouvez le corps de Casus près de la propriété des Matale. Ramenez le journal intime à Sandral pour finir la quête. Entrez dans la propriété des Sendral grâce à Rahasia, puis libérez Shen avec la clé de la prison (photo 30). Emmenez Rahasia et Shen hors de la propriété, puis choisissez soit la fuite des amoureux soit la destruction des deux clans pour finir cette quête.

Le speeder de Zuulan se trouve près de la propriété des Matales si vous avez accepté de travailler pour les Génoharadans. Placez une mine dans le speeder pour le piéger, ou faites sonner l'alarme pour parler avec Zuulan. Avant de mourir, il vous propose 200 crédits pour l'épargner. À vous de faire un choix selon votre alignement.

DANTOOINE - RUINES

Pour ne pas perdre trop de points de vie, utilisez le sort Vitesse de Bastila pour rejoindre rapidement les deux ordinateurs. Allez à l'ouest ou à l'est de la pièce centrale et utilisez l'ancien ordinateur





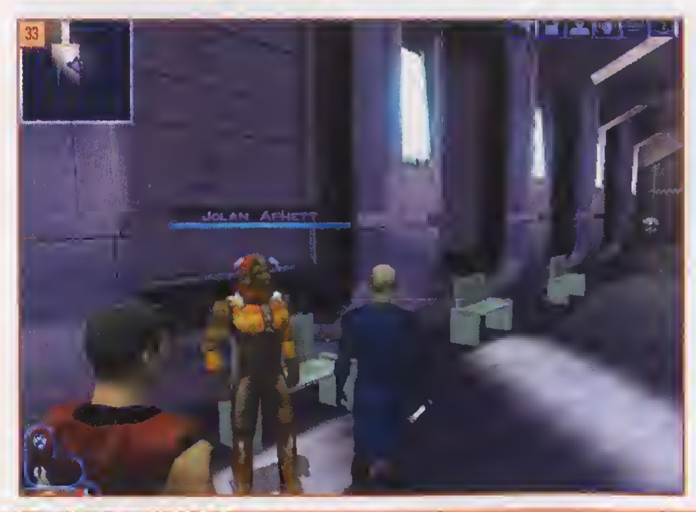
dans chacune des deux salles (photo 31). Parlez à l'ordinateur, puis utilisez le bloc de données pour obtenir une énigme. Choisissez les trois mondes demandés sur chaque ordinateur, puis approchez-vous de la porte sud pour continuer.

EBON HAWK

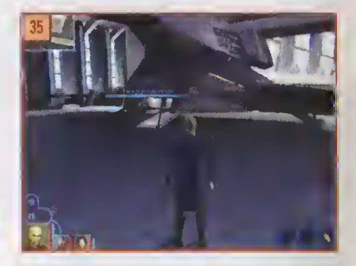
Quand on vous informe qu'il y a un problème avec les provisions, visitez le vaisseau de fond en comble, puis retournez dans la soute jusqu'à trouver une passagère clandestine du nom de Sasha (photo 32). Éjectez-la dehors si vous êtes mauvais ou tentez de parler avec elle dans le cas contraire. Après de nombreux essais, vous comprenez qu'elle vient de Dantooine. Retournez là-bas et parlez avec Lur Arka Sulas à l'enclave. Demandez une récompense pour augmenter votre passage dans le côté obscur. Après avoir récupéré la boîte mystérieuse de Lurze, allez dans votre vaisseau et ouvrez-la. Vous vous retrouvez dans une prison très étrange. Parlez au Rakata et répondez à ses énigmes pour vous échapper de cet endroit.

YAVIN - STATION

Parlez à Suvam Tan. Il peut jouer au Pazaak en misant jusqu'à 750 crédits. C'est également un marchand qui vend des objets rares donc chers. Un gizka se balade dans la base. Vous pouvez utiliser la force dessus pour vous amuser ou tenter de l'apprivoiser selon votre alignement. Si vous revenez à la station alors que vous avez trois cartes stellaires, vous verrez des Trandoshans en grande discussion avec Suvam Tan. Si vous revenez juste avant de partir pour le système de







la Forge stellaire, vous vous faites attaquer par ces mêmes Trandoshans. À chaque étape, Suvam Tam propose d'autres objets rares dans son inventaire.

MANAAN - AHTO

Il y a un marchand Selkath à la sortie des hangars d'accostage. Vendez-lui votre surplus ou achetez son matériel. Si vous avez Canderous avec vous, il retrouve une vieille connaissance du nom de Jagi. Ce dernier défie Canderous dans la mer de dunes sur Tatooine. Nubassa recherche des espèces d'animaux exotiques. En le persuadant un peu, vous pouvez lui vendre des Gizkas que vous récupérez sur Tatooine.

Jolan Aphett est un joueur de Pazaak (photo 33). Il peut miser jusqu'à 200 crédits. Il est également possible de jouer au didacticiel du Pazaak avec lui.

Tyvark Luowan est un marchand à l'est d'Ahto. Un Rodien à l'air louche vend des cartes de Pazaak dans un coin de cette partie de la ville. Complétez votre jeu grâce à lui si vous le désirez.

Lorsque vous êtes seul, parlez des Génoharadans à Hulas, après avoir rencontré Senni Vek. La mort de Calo Nord vous donne accès à une société secrète de



chasseurs de primes. On vous demande de tuer Zuulan Sentar sur Dantooine et Lorgal sur Manaan. Les deux récompenses sont respectivement un blaster et une vibrolame. On vous demande ensuite de tuer trois personnes : Ithorak sur Manaan, Rulan sur Kashyyyk, et Vorn sur Tatooine. Si vous revenez trouver Hulas, vous pouvez choisir ne plus jamais le revoir ou d'en avoir assez et de le provoquer en duel sur la mer des dunes de Tatooine. Vous devez ensuite le tuer ainsi que son escorte pour finir cette quête.

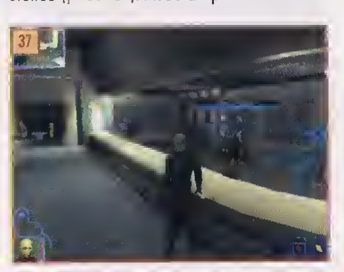
Roland Wann à l'entrée de l'ambassade pour la République (photo 34) vous demande de retrouver un droïde dans l'ambassade Sith. Trois solutions existent pour pénétrer dans la base Sith :

- Interrogez le prisonnier Sith dans l'ambassade. Alternez les trois sujets de discussion jusqu'à ce qu'il craque et vous donne le code d'entrée.
- Décryptez les cartes magnétiques prises aux Sith sur le gros ordinateur de l'ambassade. Complétez les suites logiques jusqu'à avoir le laissez-passer.
- Utilisez le passe pour aller dans le hangar privé. Tuez les Sith présents et embarquez dans le transporteur pour vous rendre à la base (photo 35). De retour avec les données du droïde, Roland vous donne accès à un sous-marin pour vous rendre dans la base secrète. Lorgal apparaît, détenu à côté du prisonnier Sith, que si vous travaillez pour les Génoharadans. Pour le tuer, vous devez utiliser la console à côté, et reprogrammer la cage. De retour de la station sous-marine, racontez tout à Roland pour finir la quête principale de la planète. Reparlez à Roland et parlez-lui de pots-de-vin pour gagner des points du côté obscur.

À l'ouest de la ville, dans l'enclave des mercenaires, Shaelas vous demande d'enquêter sur les Selkath disparus. Si vous avez Jolee avec vous, Elora vous informe que Sunry est en danger. Parlez au juge Shelkar, puis à Sunry dans sa cellule. Allez à l'hôtel et parlez à Ignus, Gluupor et Firith. Rassemblez les preuves et entretenez-vous avec le gardien selkath pour donner votre jugement. Vous gagnez de l'expérience selon que Sunry est jugé coupable ou innocent. Questionnez le mercenaire iridorien au sujet des Selkath (photo 36), il avoue après quelques menaces que l'ambassade Sith est derrière tout cela. Gonto Yas est un joueur de Pazaak qui mise maximum 200 crédits. Il ne vous apprend rien de nouveau sur les Selkath disparus, donc gardez vos crédits. Pour gagner des points obscurs, vous pouvez également vous disputer avec lui. Nilko Bwaas vous demande d'espionner la République au sujet des mercenaires recrutés. Dites-lui tout pour apprendre qu'il est avec vous et pour récolter 500 crédits.

Yortal Ixlis est un marchand de pièces détachées pour droïdes. À l'est de la ville, vous pouvez vous inscrire pour participer à des courses de fonceurs. Vous pouvez vous entraîner à volonté sur le circuit ou payer des crédits pour faire des courses officielles (photo 37). Avec un peu d'entraîne-


36


37



ment, vous passerez sous la barre des 22 secondes 30 et deviendrez champion du secteur. Queedle Molto est un pilote novice de fonceurs. Donnez-lui 500 crédits pour gagner des points du côté lumineux. Vous pouvez vous énerver contre Cassandra pour gagner des points du côté obscur. Si vous travaillez pour les Génoharadans, parlez à Gek et persuadez-le que vous êtes un acheteur. Allez au hangar sith pour rencontrer Ithorak. Tuez ce dernier en utilisant ou non le droïde. La récompense pour cette quête est une paire de gants génoharadans.

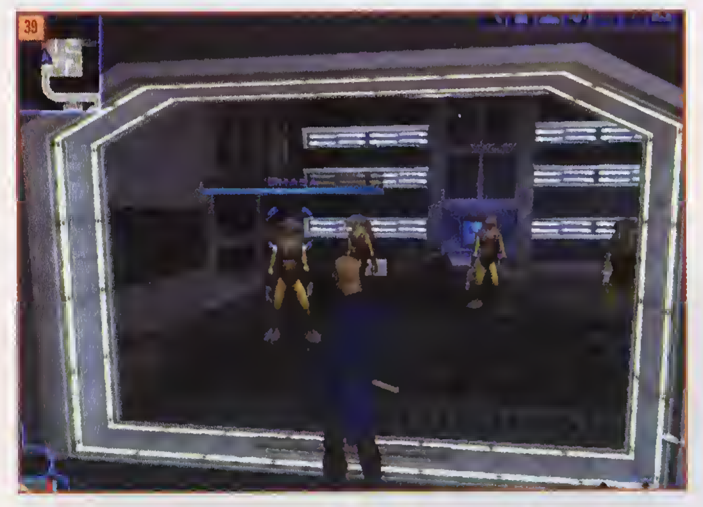
MANAAN - BASE SITH

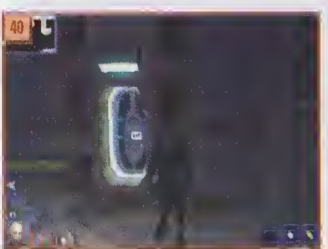
Dans deux salles se trouvent des Jedis Obscurs. Faites très attention si vous voulez les affronter car ils sont bien plus forts que vous. Pour passer les portes du contrôle de flux, il vous suffit de vider la salle où vous comptez aller avec le panneau pour avancer de sas en sas. Le module de données que vous cherchez se trouve dans un droïde cassé (photo 38). Quand vous sortez de la base Sith par la porte principale, vous vous faites arrêter par les Selkaths. Beaucoup de réponses vous mèneront à la condamnation à mort. Pourtant, en prenant seul votre défense et en parlant de ruse et de négociations, on vous libère. L'annexe d'entraînement est accessible une fois que vous avez commencé la quête des Selkaths perdus. Parlez à Shasa (photo 39) et choisissez le bon dialogue pour gagner des points du côté obscur ou lumineux. Vous rencontrez un Maître Jedi Obscur au bout de l'annexe. Si vous réussissez à le vaincre, vous trouvez un bloc de données expliquant la disparition des Selkaths.

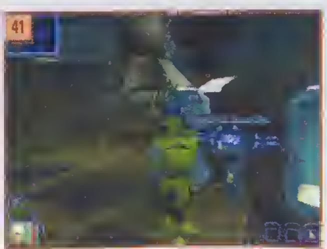


MANAAN - STATION DE HRAKERT

Récupérez la combinaison dans la réserve de scaphandres, ainsi que les émetteurs soniques dans deux casiers. Sortez par une des portes à pression pour vous retrouver seul dans l'océan (photo 40).
Parlez au survivant et utilisez un émetteur sonique pour tuer les requins quand ils attaquent. Ouvrez l'une des portes à pression pour vous retrouver dans le bâtiment d'extraction de Kolto. Kono Nolan et Sami sont derrière un champ de force. Utilisez l'ordinateur pour annuler la procédure de dépressurisation, puis parlez-leur pour apprendre comment tuer le requin géant. Tuez-les tous les deux pour gagner des points du côté obscur.
Accédez au terminal de commandes de Kelto et choisissez de diffuser le produit toxique ou d'atteindre les commandes de pression (photo 41). Si vous choisissez de ne pas polluer l'océan, vous devez placer deux unités dans l'injecteur et cinq unités dans le conteneur, puis transvaser pour provoquer une surcharge dans le conteneur. Vous gagnez des points d'expérience de cette manière.









Tuez Calo Nord sur le chemin du sous-marin. Évitez toutes ses grenades, puis utilisez vos pouvoirs pour l'achever.

KASHYYYK - ASTROPORT

Fodo Medoo est un joueur de Pazaak qui mise minimum 75 crédits, mais qui passe à 200 crédits quand vous le battez trop souvent. Eli Gand retient prisonnier Matton Dasol à cause d'une dette. C'est également un marchand. Un droïde détruit dans les hautes terres d'ombre vous apprend qu'Eli est le coupable. Dites à Matton de tuer Eli pour faire une mauvaise action ou dites-lui de le laisser s'enfuir dans les terres d'ombre pour une bonne action. Dans ce dernier cas, Matton devient ainsi le nouveau marchand (photo 42). Vous pouvez gagner d'autres points du côté obscur en incitant Matton à se venger sur la famille d'Eli. Janos Wertka est un marchand d'armes. Des gardes de la Czerka viennent de tuer un wookie. Défendez la cause des wookies pour faire une bonne action ou menacez de les dénoncer aux hautes autorités pour faire une mauvaise action. Vous trouvez sur eux une carte d'identité vous permettant d'ouvrir plus loin un entrepôt sans casser les cylindres (photo 43). Senni Vek veut vous donner un calepin électronique une fois que vous avez trouvé la carte stellaire. Envoyez-le balader pour gagner des points du côté obscur. Si vous l'acceptez, vous devez aller voir Hulas sur Manaan.







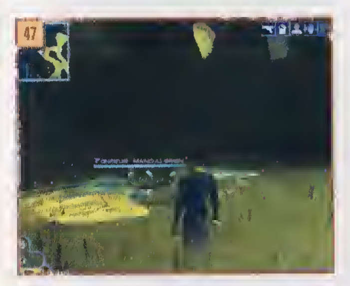
KASHYYYK - VILLAGE DE RWOOKRRORRO

Chuundar a kidnappé Zaalbar et vous demande d'aller tuer un wookie fou dans les terres d'ombre. Selon le sort de Freyyr, vous gagnez des points du côté lumineux ou du côté obscur quand vous revenez le voir. Woorwil vous demande de partir à la recherche de Rorworr qui a disparu récemment. Vous trouvez sa dépouille dans les hautes terres d'ombre (photo 44). Jaraak avoue son crime quand vous lui montrez le carquois. Parlez ensuite au gardien des Lois et décidez du sort de Jaraak pour gagner des points côté clair ou côté sombre.

KASHYYYK - TERRES D'OMBRE

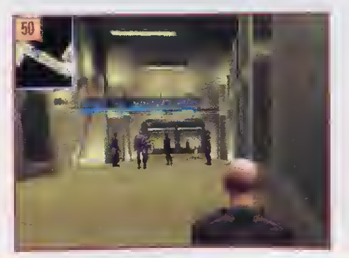
Jolee est un vieux Jedi qui vous demande de vous débarrasser d'un groupe de braconniers (photo 45). Revenez vers lui quand vous vous avez éliminé les mercenaires. Selon votre alignement, vous gagnez des points d'un côté de la force et Jolee se joint à vous. Le commandant Dern dirige un groupe de mercenaires et chasse les











tachs. Acceptez de travailler avec lui pour vous faire facilement de l'argent. Chaque glande de tach est acheté 10 crédits pièce. Pour gagner des points côté obscur, attaquez le commandant et ses hommes. Sinon, chaque garde protège une machine sonique Czerka. Discutez avec chacun d'eux (photo 46) et corrompez-les pour avoir le code. Ils s'enfuient quand un prédateur franchit les défenses du camp.

Dans l'une des caisses fermées, vous trouvez des glandes de Tach. Gardez-les pour la quête de Griff sur Tatooine car c'est le seul endroit où vous pouvez en trouver après vous être occupé des mercenaires. Près de la hutte de Jolee, vous trouvez un corps de wookie avec un bloc de données qui parle d'un ennemi changeant de forme. Discutez avec le wookie près du feu, et dites-lui que le wookie portant son nom est mort. Il se transforme alors en Jolee et vous devez le combattre. Lorsqu'il se transforme finalement en Tach, allez dans le repaire des Tachs et tuez-les jusqu'à trouver le bon. Grrrwahrr a besoin de soins. Décidez de le soigner ou non pour gagner des points selon votre alignement. Si vous l'aidez, il vous confie une mission au sujet des mandaloriens. Pour les trouver, désarmez-vous et cherchez les cadavres de wookies dans la zone. Quand vous trouvez un émetteur, utilisez-le sur le fonceur (photo 47) et activez-le pour faire apparaître le commandant. Tuez tout le monde et reparlez à Grrrwahrr pour finir la quête. Accrochez un cadavre de vipère à la liane pendante pour faire apparaître une bête rituelle. Tuez-la pour récupérer une lame d'une épée. Freyyr est le wookie fou recherché. Il vous attaque dès qu'il vous voit, mais vous parle ensuite (photo 48). Vous pouvez l'aider à reprendre le trône ou le tuer selon votre alignement. Parlez à l'hologramme et répondez à ses questions selon votre alignement pour avoir accès à la carte stellaire. Si vous vous montrez bénéfique, vous êtes attaqué par deux droïdes de combat, mais vous gagnez quand même l'accès à la carte après le combat.

KORRIBAN - DRESHDAE

Parlez à l'étudiant Sith à la sortie de l'astroport. Dites-lui de tuer les trois innocents pour gagner des points du côté obscur et menacez-le de mort pour gagner des points du côté lumineux. B'ree est un marchand d'armes. Lurze Kesh (photo 49) vous apprend que l'Ebon Hawk transporte de l'épice. Utilisez le code sur le compartiment secret pour trouver l'épice et donnez-la à Lurze. Il vous confie une boîte à remettre à Motta le Hutt sur Tatooine. Toll Apkar, dans la cantina de Dreshdae, est un joueur de Pazaak. Il mise 100 crédits pour chaque partie. Après avoir parlé à Yuthura à la Cantina, vous trouvez des voyous dans les couloirs qui détiennent un médaillon sith (photo 50). Proposez-leur de l'argent pour faire





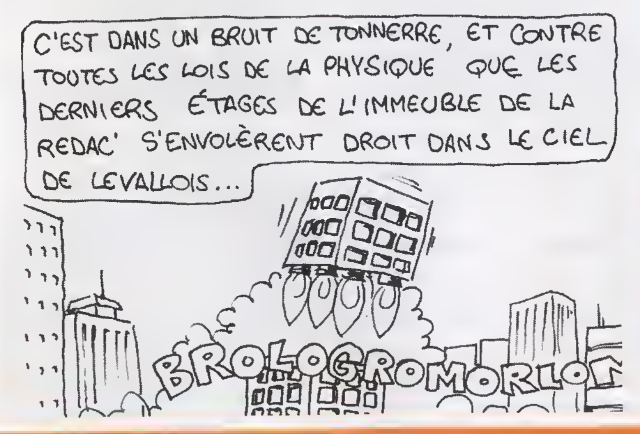
une bonne action. Montrez le médaillon à Yuthura pour entrer dans l'académie.

KORRIBAN – ACADÉMIE SITH

Si vous avez tué Juhani, Belaya vous attend à l'entrée pour se venger de la mort de son amie. Parlez à Mekel et avouez aux trois postulants que Mekel ment pour gagner des points du côté lumineux. Dites au premier d'attaquer le garde pour gagner des points du côté obscur. Parlez à Yuthura, puis aux autres élèves. Combattez Kel Algwinn pour gagner des points du côté obscur. Près d'Uthar, un élève mentionne l'épée d'Ajunta Pall qui se trouverait dans son tombeau. Un enseignant Sith vous parle de renégats qu'Uthar a demandé de tuer. Parlez à Lashowe et persuadez-la de l'aider. Elle vous donne rendez-vous près des piliers dans la vallée. Tuez la mère Tuk'Ata qu'elle invoque pour récupérer un objet. Choisissez ensuite de lui donner l'objet ou de le garder pour vous et de la tuer. Discutez avec Dustil et parlez-lui de Carth, si vous êtes au courant de leur lien de parenté. Vous devez prendre un bloc de données dans la chambre d'Uthar pour lui prouver que les Siths sont maléfiques. Parlez à Uthar du code des Sith (photo 51). Complétez ses phrases pour gagner du prestige. Parlez-lui également de Yuthra et dites-lui qu'elle veut le tuer. L'idéal est d'empoisonner les deux pour les affaiblir pour la dernière épreuve. Retournez parler à Uthar quand vous avez visité toute la vallée. Allez dans la salle de duel et utilisez l'ordinateur pour vous entraîner sur des prisonniers. Tuez-les ou libérez-les selon votre alignement. Dans la salle d'interrogation, vous pouvez torturer un prisonnier (photo 52). En étant un peu patient, il avoue le lieu de cachette des armes, ce qui vous rapporte des points du côté obscur. Sinon, vous pouvez lui suggérer de le délivrer pour avoir des points du côté clair. Un autre enseignant vous apprend l'existence d'un ermite dans la vallée, qui est en fait l'ancien instructeur de l'académie.

KORRIBAN – VALLÉE DES SEIGNEURS NOIRS

Dans la caverne des Shyracks, vous trouvez des rebelles siths. Tuez-les ou tentez de les sortir de là selon votre alignement. Derrière une passerelle étroite, vous pouvez affronter un Terentatek (photo 53). Vous













trouvez le journal de Furon, ainsi que la robe de Que-Droma au fond de la grotte. Dans le tombeau de Marko Ragnos, tuez tous les droïdes de combat sur votre passage dans le long couloir, puis dans la salle. Tuez le droïde assassin ou parlez-lui en utilisant un champ de discrétion, puis pillez le sarcophage. Dans le tombeau d'Ajunta Pall, déposez une grenade sonique sur l'obélisque de Therangen pour ouvrir un passage. Utilisez le levier au bout du pont pour détruire les droïdes (photo 54). Prenez les trois épées dans le sarcophage et utilisez l'épée en acier ébréchée sur la statue pour réussir l'épreuve. Tenez tête à l'esprit d'Ajunta Pall pour gagner des points du côté obscur. Shaardan vous attend à la sortie et vous devez choisir entre le tuer, lui donner la fausse épée en argent ou la vraie épée en métal. Dans le tombeau de Tulak Hord, utilisez l'ancienne console pour ouvrir la porte. Vous vous faites capturer ensuite par Jorak Uln. Répondez bien aux questions pour que Mekel meure et ainsi vous gagnez des points du côté obscur. Répondez mal et vous combattez Jorak aux côtés de Mekel. Ouvrez le sarcophage pour récupérer le masque de Tulak Hord. Dans le tombeau de Naga Sadow, déplacez les anneaux d'énergie selon le principe de la tour de Hanoï. Dans une autre salle, approchez-vous des Terentateks et actionnez le levier au fond de la salle. Courez vers les deux piliers dans la salle circulaire (photo 55). Récupérez les deux grenades et allez près du bassin d'acide. Balancez la grenade de froid pour passer et accéder ainsi à la carte stellaire. Pour le combat final, choisissez votre dialogue pour gagner des points du côté lumineux ou obscur.

LÉVIATHAN

Choisissez le personnage que vous voulez lors de la capture du vaisseau. Libérez le rodien isolé pour récupérer un perceur de programmes. Utilisez ce dernier sur l'ordinateur des prisons (photo 56) et activez tout ce que vous pouvez. Servez-vous, au fond du couloir, de l'ordinateur de détention pour libérer vos compagnons. Au niveau du poste de commandement, ouvrez les portes blindées à l'aide d'un ordinateur et prenez la combinaison spatiale dans l'armurerie. Ouvrez la porte extérieure du sas et rejoignez l'autre partie du pont. Affrontez l'amiral Karath et les gardes à l'avant du vaisseau. Utilisez l'ordinateur (photo 57) en fin de combat pour ouvrir les portes du hangar. Au niveau du hangar, vous affrontez Dark Malak après un dénouement important de l'histoire. Vous lui faites face une seconde fois avant de pouvoir vous enfuir du vaisseau.

TATOOINE - ASTROPORT

Ziagrom vous parle d'un marchand spécial sur Korriban : le barman de la cantina de Dreshdae.

Mic'Tunan'Jus Orgu est un marchand à qui vous pouvez acheter, mais surtout vendre, toutes sortes de choses. Il possède du poison à Gizkas très pratique pour une quête secondaire.

Un marchand charge par erreur une cargaison de Gizkas dans votre vaisseau. Utilisez le poison pour vous en débarras-







ser. Pensez à quitter le vaisseau pour constater l'effet du poison.

Après avoir trouvé Griff, revenez à l'astroport pour suivre la discussion entre celui-ci et Mission.

TATOOINE - ANACHORE

Sharina Fizark vend une plaque de wraid (photo 58). Prenez-lui la plaque de force pour faire une mauvaise action, ou donnez 700 crédits pour l'obtenir honnêtement et faire une bonne action.

Dans le comptoir de chasse, vous pouvez menacer tous les chasseurs pour gagner des points du côté obscur. Sinon, ils vous fournissent des conseils pour chasser le gibier.

Kudos joue au Pazaak pour le plaisir. Il commence avec une mise de 75 crédits



Fazza vous achète vos trophées de chasse. Vendez-lui les plaques crâniennes de wraid. Menacez le mécano de char pour obtenir des crédits et gagner des points du côté obscur.

Greeta Hola est un vendeur dans les bureaux de la Czerka.

L'officier du protocole (photo 59) a des informations sur Griff, le frère de Mission et vous confie une quête au sujet des Hommes des sables. Revendez-lui les gaffis des Hommes des sables, vous pouvez demander un bonus en lui rapportant le gaffi du chef.

Griff se trouve dans ce bureau après avoir parlé à Mission. Il recherche des glandes de Tach que l'on trouve sur Kashyyyk.

Motta le Hutt s'occupe des courses de fonceur sur Tatooine (photo 60). C'est à lui que vous devrez remettre la boîte offerte par Lurze sur Korriban. Il vous en propose 2000 crédits, et ce, même si vous l'avez ouverte. Il vous parle de Nico qui refuse de signer un contrat de fonceur. Vous devez gagner des courses et atteindre le troisième niveau pour gagner sa confiance. Avec un peu d'entraînement, vous ferez un temps inférieur à 23 secondes. Faites une mauvaise action en menaçant Nico pour lui faire signer le contrat, ou, à l'inverse, menacez Motta pour que Nico obtienne un contrat plus honorable et faite ainsi une bonne action. Reparlez ensuite à Motta pour avoir la récompense.

Furko Nellis joue au Pazaak dans la cantina. Il mise 50 crédits au début.

Héléna, la mère de Bastila, se trouve aussi dans la cantina. Elle vous demande de retrouver l'holocron de son mari, près du dragon krayt. Une fois que vous possédez l'holocron, vous pouvez choisir de le donner à Héléna ou de le garder pour Bastila.

Dans la boutique de droïdes, vous trouvez HK-47 que vous pouvez prendre dans votre équipe. Parlez à Yuka Luka et marchandez le prix d'HK-47. Le prix de départ est 5000 crédits, mais en marchandant un peu, on arrive assez rapidement à 4000 crédits, voire 2500 crédits en se montrant agressif, ce qui ajoute des points du côté obscur.

Iziz (photo 61) sait où se trouve la carte stellaire, mais demande que vous libériez sa tribu des Hommes des sables. Revenez lui parler une fois la tâche effectuée, il vous donne des informations sur une grotte avec un dragon krayt et la carte



stellaire. Pour sortir de la ville, il vous faut un permis délivré dans les bureaux de la Czerka.

TATOOINE - MER DE DUNES

Tanis demande votre aide car sa femme a déréglé ses droïdes (photo 62). Vous pouvez le menacer de mort pour gagner des points du côté obscur ou parler à chaque droïde pour effectuer une réparation automatique.
En vous approchant de certains endroits, vous allez tomber sur des embuscades d'Hommes des sables.
Rendez-vous sur le lieu de l'accident et fouillez le tas de débris d'où semble venir une voix. Des Gamoréens vous-y tendent un piège.
Le char a subi une attaque récente de la part des Hommes des sables. Si vous acceptez d'aider les mineurs, vous devez survivre à trois vagues d'assaut des Hommes des sables.
Si vous avez Canderous avec vous, vous trouvez Jugi et ses amis près du char des sables (photo 63). Aucun moyen d'éviter la bagarre que cela soit par persuasion ou par intimidation.

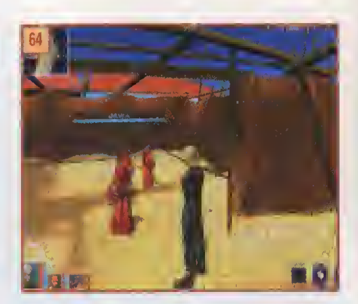


TATOOINE - TERRITOIRE DES HOMMES DES SABLES

Si vous travaillez pour les Génoharadans, vous trouvez le droïde d'assaut de Vorn près d'une des sorties. Reprogrammez le droïde pour trouver Vorn, puis tuez ce dernier pour obtenir en récompense une unité de camouflage.
Récupérez les vêtements d'Homme des sables afin de tromper la vigilance des tourelles à l'entrée de l'enclave.
Libérez les Jawas prisonniers derrière une porte en bois (photo 64). Retournez ensuite voir Iziz, à Anachore, pour toucher la récompense.
Griff est également prisonnier des Hommes des sables et se trouve dans la cage en face des Jawas.
Le chef des Hommes des sables est extrêmement bien protégé. Tuez-le et ramenez son bâton au bureau de la Czerka pour obtenir une récompense.
En utilisant HK-47, il est possible de dialoguer avec les Hommes des sables. Ils vous demandent des vaporisateurs d'humidité que vous pouvez acheter aux bureaux de la Czerka. Le chef des Hommes des sables vous donne en retour son bâton. Continuez de lui parler et prouvez votre valeur au combat en rapportant une perle krayt. Après avoir tué le dragon krayt, offrez la perle au chef pour entendre l'histoire de son peuple.

TATOOINE - MER DE DUNES ORIENTALE

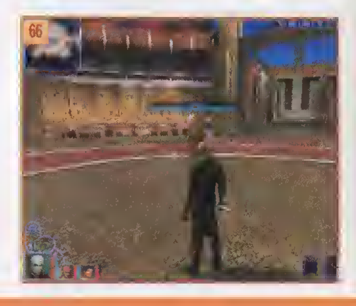
Vous ne pouvez accéder à cet endroit qu'après avoir parlé à Iziz le Jawa. Komad attend le dragon krayt près de la grotte. Acceptez son aide pour approcher le dragon sans danger. Utilisez du fourrage à Bantha pour attirer le troupeau près de la grotte (photo 65). Affrontez Komad après la victoire pour gagner des points du côté obscur.
La carte stellaire se trouve au fond de la grotte.





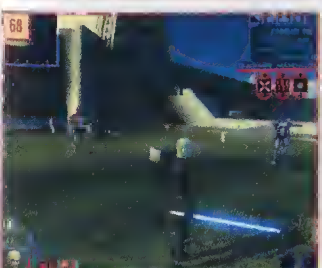
MONDE INCONNU - PLAGE

Vous découvrez l'existence des guerriers rakatas qui sont particulièrement agressifs sur cette île.
Sur la plage nord, vous rencontrez le chef des Rakatas (photo 66). Il vous demande de tuer les anciens pour respecter un vieux serment. En échange, il vous donnera les pièces détachées pour réparer votre vaisseau. Si vous refusez l'offre du chef, vous devrez affronter toute la tribu rakata, ainsi que des jeunes Rancors.
Garn est un chef de tribu qui traque les Mandaloriens du coin. Si vous les avez tués, il vous récompense en vous ouvrant une caisse dans l'eau.



Sur la plage sud, vous trouvez des pièces détachées près du vaisseau écrasé. Vous pouvez réparer l'hyperdrive de votre vaisseau avec ces dernières.
Si vous commencez par le village des anciens, on vous demande de libérer un prisonnier dans le village adverse. Après avoir tué tous les Rakatans et les Rancors, donnez une trousse de soins au prisonnier ancien, puis retournez au village pour accéder au temple.
Ll'awa, chez les anciens, vous demande de l'aider à trouver des données génétiques sur les Rakatas. Lorsque vous êtes face à l'ordinateur du temple, parlez-lui de la génétique des Rakatas afin de recevoir un bloc de données. Donnez ce bloc à Ll'awa pour finir la quête.
Le village des anciens, plus bas, est protégé par des éclairs électriques. Une fois dans le village, choisissez de tous les tuer pour aider l'Unique, ou avouez vos erreurs passées. Libérez les prisonniers de l'autre camp dans les cages (photo 67). La clé se trouve sur l'un des corps des anciens.
Allez dans la salle de l'ordinateur et interrogez la machine sur les secrets des Rakatas, et le champ disruptif.







Récupérez un livre ancien sur l'un des corps, c'est cet objet que veut l'Unique.
Une fois que vous avez délivré Bastila, décidez du sort de votre équipe près de l'Ebon Hawk.

MONDE INCONNU - TEMPLE ANCIEN

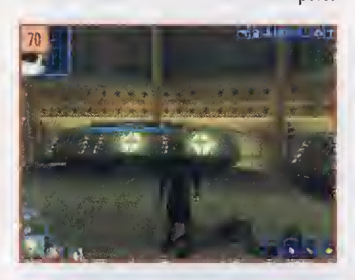
Vous êtes attaqué par des Mandaloriens en tenue de camouflage (photo 68), près d'une grande pierre à l'extérieur du temple. Pour passer le bouclier d'énergie à l'entrée du temple, vous devez être seul et avoir donné le livre à l'Unique. Finalement, les Jedis disponibles vous accompagnent dans le temple. Utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte blindée de l'armurerie et désactiver quelques droïdes. Dites aux Jedis obscurs, sur le chemin de l'armurerie, de se prosterner devant vous pour gagner des points du côté obscur, ou annoncez-leur que vous servez le conseil des Jedis pour gagner des points du côté lumineux. Dans les catacombes, vous trouvez un bloc de données dans un casier. Celui-ci vous donne un indice sur l'énigme du temple. Dessinez un H sur le sol sur le bloc de 3x3 cases (photo 69) pour accéder à l'ordinateur des Rakatas. Il vous ouvre

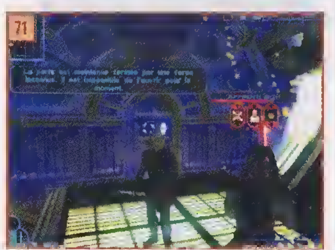


l'accès à la partie supérieure du temple. Vous trouvez Bastila au sommet du temple. Selon votre alignement, choisissez de combattre Bastila pour en faire votre apprentie ou pour la sauver du côté obscur.
Utilisez l'ordinateur des Rakatas, à côté du G-Wing, pour couper le bouclier énergétique et le champ disruptif.

FORGE STELLAIRE - PONTS

Rien de spécial à dire, vous devez tuer du Jedi obscur par paquets de dix et progresser sur les différents ponts.
Au pont 2, allez dans la salle d'ordinateur, en bas, à droite sur le plan, et utilisez le terminal (photo 70). Faites apparaître les armures dont vous avez besoin pour les combats à venir, et surtout, désactivez les tourelles pour ouvrir un accès dans le centre de commandement. Vous pouvez utiliser le sort de vitesse pour éviter de vous retrouver avec trop d'ennemis sur le dos, surtout que la vague de Jedis obscurs est infinie entre la salle d'ordinateur et l'ascenseur. Avancez dans le niveau du poste de commandement le plus loin possible jusqu'à l'endroit où trois Jedis obscurs lancent un sort sur une porte (photo 71). Détruisez les ennemis restants, à partir de ce point sous peine de subir, là aussi, une arrivée infinie d'ennemis.


70


71



72

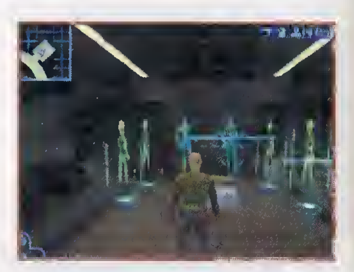
Après avoir parlé à Malak, utilisez chaque ordinateur de type différent pour désactiver les générateurs un par un. Pour obtenir de nouveaux programmes d'intrusions, détruisez un droïde d'un certain type et ouvrez le boîtier du même type qui se met à clignoter.
Dans l'usine, vous affrontez Malak dans un combat final. Détruisez chaque prisonnier jedi (photo 72) pour éviter que Malak ne se regénère. N'oubliez pas les deux situés au second étage.
Il y a juste deux fins possibles. Une où vous succombez, vous et Bastila, au côté obscur. Dans ce cas, la flotte de la république est détruite. Une autre où vous restez du côté lumineux et réussissez à ramener Bastila de votre côté. Ici, la flotte de la république remporte la victoire.

Énigmes

Différentes énigmes parsèment votre aventure dans l'univers de KOTOR. Elles sont souvent optionnelles, mais vous rapportent des objets ou de l'expérience supplémentaire.

TARIS - HOLOGRAMMES

L'ordre de sélection est l'ordre d'apparition des membres dans le groupe : Elinda, Ujaa, Ujii, Loopa, Fodo et Ashana.

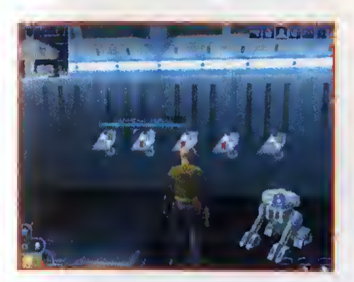


TARIS - QUESTIONNAIRE

Pour ouvrir la cassette scellée, les réponses sont Hyperespace, oncle et Alderande.



TARIS – PANNEAUX MURAUX



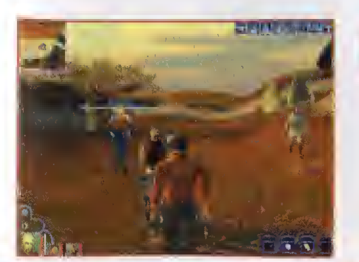
Les panneaux sont numérotés de gauche à droite quand vous êtes face au mur.
Pour délivrer Duros, appuyez sur le panneau 1, le 5 et enfin le 3
Pour tuer Duros, appuyez sur le panneau 2, le 1 et enfin le 3

DANTOOINE – CODE JEDI

Pour passer la première épreuve Jedi, vous devez finir les phrases selon le code jedi.
Voici les équivalences : émotions avec paix, ignorance avec savoir, passion avec sérénité, chaos avec harmonie et mort avec Force.

DANTOOINE – LE MEURTRE

Parlez aux deux hommes et au droïde. Dites à Bolook que Rickard ment, car le temps était couvert. Allez, de nouveau, parler aux deux hommes et au droïde. Dites à Bolook que Rickard ment car il s'est disputé au sujet de leurs affaires. Retournez voir les deux témoins et le droïde. Annoncez à



Bolook que le blaster appartient à Handon et qu'il a menti. Parlez pour la dernière fois au droïde, puis encore à Bolook pour lui dire que le sang n'est pas celui de la victime, mais celui d'Handon. Enfin, dites qu'ils sont tous deux coupables et que Calder était l'amant de la femme d'Handon.

DANTOOINE – RUINES

Parlez à l'ordinateur, puis insérez votre bloc de données et reparlez-lui. Les trois mondes de vie sont Océanique, Prairie et Arboré. Les trois mondes de mort sont Désertique, Volcanique et Dénudé.



KORRIBAN – CODE SITH

Pour gagner des points de prestige, vous devez compléter les phrases.
Voici les équivalences : paix avec passion, passion avec force, puissance avec pouvoir, pouvoir avec victoire et victoire avec chaînes brisées. Répondez ensuite à la dernière question selon les choix suivants : la passion nourrir la Force : vrai, il n'y a rien de pire que l'amour : faux, il faut désirer la victoire par tous les moyens : faux.

KORRIBAN – SALLE D'INTERROGATION

Pour faire parler le prisonnier, effectuez les manipulations suivantes :
Injectez le sérum de vérité, faible dose. Injectez le sérum de vérité, forte dose. Injectez l'antidote, dose modérée. Injectez le sérum de vérité, faible dose. Injectez le sérum de vérité, faible dose. Le prisonnier vous avoue ensuite l'emplacement de la cache d'armes.

KORRIBAN – TOMBE DE MARKO RAGNUS

Désactivez les modules dans cet ordre : matrice de combat, matrice des fonctions motrices, matrice sensorielle, matrice mémorielle, systèmes cognitifs, matrice émotionnelle, matrice de simulation créative et le cœur. Effacez ensuite le programme d'assassin.

KORRIBAN – TOUR DE HANOÏ

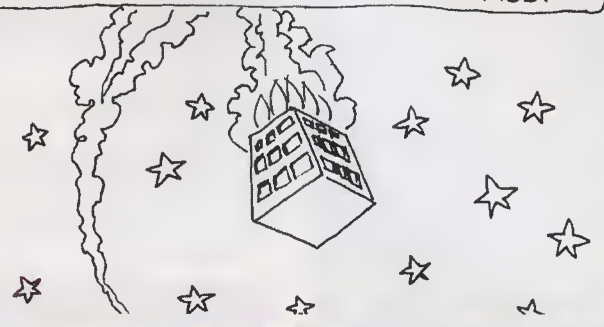
Dans la tombe de Naga Sadow, vous avez une énigme rappelant le célèbre tour de Hanoï avec des cercles d'énergie. Faites la manipulation suivante pour réussir l'énigme :

- cercle rouge au milieu, cercle vert à droite, cercle rouge à droite
- cercle jaune au milieu, cercle rouge à gauche, cercle vert au milieu, cercle rouge au milieu
- cercle bleu à droite, cercle rouge à droite, cercle vert à gauche, cercle rouge à gauche, cercle jaune à droite
- cercle rouge au milieu, cercle vert à droite, cercle rouge à droite



MANAAN – VIEIL ORDINATEUR

Complétez les suites logiques de chaque matrice :
Addition : 1 2 4 7 11 16 ... 22 (+6)
Soustraction : 21 18 16 15 15 16 ... 18 (+2)
Multiplication : 1 2 4 8 16 32 ... 64 (x2)
Division : 128 64 32 16 8 4 ... 2 (/2)







Exponentielle : 1 32 81 64 25 ... 6 (6 puissance 1)
Logarithmique : 1 0 – 8 3 – 32 5 – 128 ... 7 (2 puissance 7)

MANAAN – PRISONNIER

Pour faire avouer le prisonnier sith, faites la suite de dialogues suivante :
- Nous savons, pour votre compagnon
- [Persuader] Peut-être pourrions-nous vous livrer aux Siths, tout en le gardant, lui...
- Essayons autre chose
- Peut-être que nous devrions faire quelque chose au sujet de Tela.
- [Persuader] Nous la tenons déjà. Elle sera peut-être épargnée si vous parlez.

MANAAN – CARTE STELLAIRE

Remplissez le conteneur de 5 unités. Versez le contenu dans l'injecteur de 3 unités. Videz l'injecteur et récupérez les 2 unités du conteneur dans l'injecteur. Remplissez de nouveau le conteneur et versez le contenu dans l'injecteur pour avoir 3 unités dans l'injecteur et 4 unités dans le conteneur.

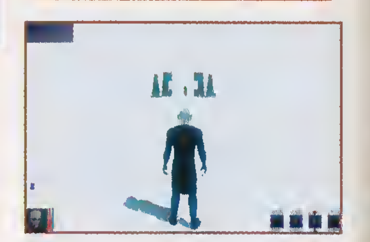
TATOOINE – MER DE DUNES

Tanis Venns est bloqué par quatre droïdes de combat. Chacun propose une énigme.
Droïde K-X12a : Faites une réparation



manuelle et trouvez la proposition vraie entre les trois choix :
Terminal 1 en cours... terminal 2 : échec,
Terminal 2 en cours... terminal 3 : échec et
Terminal 3 en cours... terminal 2 : échec. La bonne réponse est que le terminal 2 fonctionne correctement.
Droïde K-X12b : Faites une réparation manuelle et complétez la suite logique :
2 * 3 * 5 * 11 * 13 * 17 * 19. Il manque 7 dans la liste des nombres premiers.
Droïde K-X12c : Faites une réparation manuelle, puis lisez le problème. 300 petites impulsions sont égales à 180 grandes impulsions donc 100 petites impulsions représentent 60 grandes impulsions et la bonne réponse est d'allouer 120 grandes impulsions.
Droïde K-X12d : Faites une réparation manuelle et complétez la suite logique :
4 * 14 * 11-14 * 31-14 * 13-21-14. La bonne réponse est 31-13-12-14 * 23-41-12-14

BOÎTE MYSTÉRIEUSE – PRISON



Pour vous libérer de cette boîte, vous devez répondre correctement au moins aux trois premières questions :
" Nul ne me connaît avant de me mesurer ... " : Le temps
" Je n'ai jamais été, mais toujours je serai... " : Demain
" Celui à qui on la doit n'en a pas besoin ... " : Une tombe.
" Ma faim dévorante, il faut toujours alimenter ... " : Le feu.

LEVIATHAN – T3-M4

Lorsque vous serez capturé sur le Léviathan, vous devrez résoudre une énigme

en prenant le droïde T3-M4.
Complétez les trois suites logiques :
34 21 13 8 5... 3 (on soustrait les deux nombres précédents)
00 11 01... 10 (dernière combinaison possible de 0 et de 1 avec deux emplacements)
2 3 5 7... 11 (le nombre premier après 7)

PLANÈTE INCONNUE - TEMPLE ANCIEN

Quand vous êtes face aux dalles, marchez sur les 4 dalles de droite. Faites un pas en arrière et marchez sur les 2 dalles de gauche. Faites un pas en avant puis 2 en arrière pour ouvrir la porte. Vous avez formé un H sur le sol pour les plus perspicaces d'entre vous.

Les compagnons

Vous pouvez prendre jusqu'à neuf compagnons dans votre équipe, mais vous ne pouvez en choisir que deux au maximum avec vous. Ils gagneront de l'expérience en même temps que vous, donc vous pouvez tous les laisser au vaisseau si le scénario ne requiert pas leur présence. Parlez-leur de temps en temps pour qu'ils vous racontent leurs histoires et débloquent parfois quelques quêtes secondaires.

BASTILA

C'est une Jedi sentinelle et elle a un alignement clair. Elle vous rejoint temporairement après sa libération sur Taris, et définitivement après le conseil des Jedis sur Dantooine. Elle a été arrachée à ses parents alors qu'elle n'était qu'une enfant. Elle en veut à sa mère car elle est certaine que son père est mort par sa faute. Elle est la seule Jedi à maîtriser la Méditation de combat – pouvoir décisif pour remporter des batailles spatiales



contre un ennemi plus fort. Elle retrouvera sa mère dans la cantina d'Anachore.

CANDEROUS ORDO

C'est un soldat avec un alignement mauvais. Il se joint à vous pour casser le blocus de Davik sur Taris. C'est un Mandalorien qui a beaucoup vécu et qui a beaucoup d'anecdotes à vous raconter. Dans l'astroport de Manaan, un de ses anciens soldats – Jagi – le défie dans la mer de dunes de Tatooine.



CARTH ONASI

C'est un soldat avec un alignement bon. Il se trouve dans le vaisseau attaqué en début d'aventure et est votre premier compagnon. Il se bat aux côtés de la République et est l'un des soldats les plus décorés du moment. Il a un gros problème de confiance envers les autres et désire se venger de Karath, qui l'a trahi pendant la guerre des Siths. Sur le Leviathan, il pourra se venger de son ancien mentor en se retrouvant nez à nez avec l'amiral Karath. Son fils Dustil est à l'académie Sith, sur Korriban.



HK-47

C'est un droïde de combat d'alignement mauvais. Vous pouvez l'acheter dans une boutique d'Anachore sur Tatooine. Il préfère toujours le combat à la discussion et vous racontera des anecdotes sur son ancien maître si vous lui débloquez la mémoire. Il parle de nombreux dialectes



exotiques, par exemple celui des Hommes des sables. Un Z6-PO maléfique en somme.

JOLEE

C'est un Jedi consulaire avec un alignement neutre. Il vous rejoint si vous réussissez une quête dans les terres d'ombre de Kashyyyk. Il a beaucoup d'aventures à vous raconter, mais éprouve toujours des difficultés à parler de lui et de son passé. Sur Manaan, on lui demande de l'aide pour secourir un vieil ami qui va être jugé pour meurtre.



JUHANI

C'est un Jedi gardien d'alignement bon. Ce qui n'est pas le cas au début. Elle vous rejoint au moment où elle est prête à quitter Dantooine. Elle vous attaque près d'une futaie. Vous pouvez la tuer si la ramener du bon côté de la Force ne vous intéresse pas. Elle a grandi sur Taris et a été secourue par des Jedis dans sa jeunesse. À la fin de son test, elle a attaqué son ancien maître et cherche depuis les raisons de son échec.



MISSION

C'est une Twilek voyou avec un alignement bon. Elle vous rejoint dans la cité souterraine de Taris pour aller sauver Zaalbar. Elle a grandi sur Taris et a été abandonnée par son frère Griff. Vous rencontrez Lena dans un astroport et retrouvez Griff prisonnier des Hommes des sables sur Tatooine.



T3-M4

C'est un droïde expert d'alignement neutre. Vous pouvez l'acheter dans une boutique de droïdes pour avoir accès à la base militaire. Il a été fabriqué pour Davik et est idéal pour casser les codes de sécurité et entrer dans les ordinateurs. Un R2-D2 avant l'heure tout compte fait.



ZAALBAR

C'est un Wookie éclaireur d'alignement bon. Vous le sauvez des égouts de Taris en suivant Mission. Ces deux-là sont inséparables depuis longtemps sur cette planète. Il a une dette de vie envers vous et vous suivra jusqu'à sa mort. Il retrouvera les membres de sa famille sur Kashyyyk où vous devrez décider de son rôle.



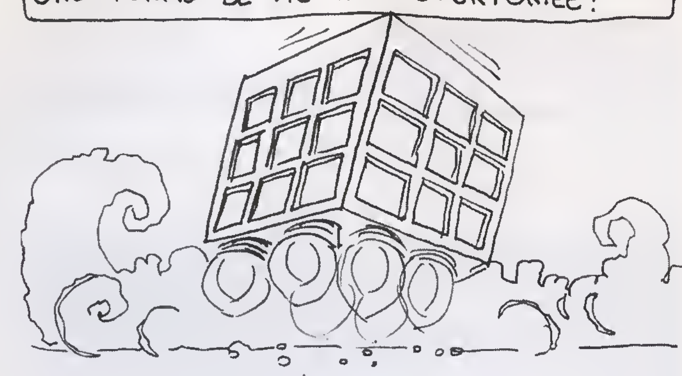
Cheats

Pas de section Easter Eggs ce mois-ci. En échange, on vous propose des cheats, à utiliser avec modération. En les

employant, vos sauvegardes afficheront le texte "Cheat Enabled" ce qui est tout de suite moins glamour.
De plus, Bioware communique les informations suivantes à ceux qui veulent tricher :
Si vous mettez votre personnage en début de jeu au niveau 20, il sera impossible de gagner des niveaux au rang jedi
Si vous utilisez le cheat Turbo, vous risquez de louper des scripts qui se lancent pour le bon déroulement du scénario.
En utilisant le cheat Warp, vous risquez également de manquer des événements importants du jeu.
Invulnerability est à utiliser tout seul, sans aucun compagnon à vos côtés. Ce cheat peut également bloquer certaines cinématiques en cours de jeu.
Il est donc vivement conseillé de sauvegarder une partie avant d'en charger une autre, de façon à revenir à cette sauvegarde en cas de problème.

Dans le répertoire du jeu, éditez le fichier swkotor.ini. Ajoutez la ligne EnableCheats=1 dans la partie [Game Options]. En cours de partie, faites ALT GR + 7 du clavier, puis ESPACE pour faire apparaître la ligne de commande.
(nombre) est un nombre entre 10 et 999

- adddarkside (nombre) : Ajoute des points du côté obscur
- addlightside (nombre) : Ajoute des points du côté lumineux
- addlevel (nombre) : Ajoute un niveau
- addexp (nombre) : Ajoute de l'expérience
- infiniteuses : Permet d'utiliser en quantité infinie les objets limités en nombre dans l'inventaire
- dancedancemalak : Transforme Dark Malak en une danseuse Twilek
- turbo : Les personnages se déplacent trois fois plus vite que la normale
- givecredits (nombre) : Donne de l'argent
- givecomspikes : Donne 100 programmes d'intrusiongivemed : Donne 100 trousses de soins



- givesitharmor : Donne l'armure de Sith sur Taris
- giverepair : Donne 100 pièces détachées
- giveitem g_i_implant01 : Donne des implants supplémentaires
- giveitem g_i_trapkit001 : Donne des mines supplémentaires
- giveitem g_w_sbrcrstl01 : Donne un cristal pour sabre
- giveitem g_a_class9009 : Donne l'armure de Cassus Fett
- giveitem g_w_lghtsbr06 : Donne le sabre laser de Dark Malak
- giveitem g_w_mstrrobe06 : Donne la robe de Dark Revan
- giveitem g_i_mask01 : Donne un viseur de tête
- giveitem g_i_belt010 : Donne une ceinture de champ de discrétion
- giveitem g_i_upgrade001 : Donne des objets améliorés
- invulnerability : Vous rend invulnérable lors des combats
- heal : Soigne le personnage en cours
- revealmap : Vous dévoile toute la carte de la zone en cours
- restartminigame : Permet de redémarrer l'un des mini-jeux
- setconstitution (nombre) : Modifie la constitution
- setdexterity (nombre) : Modifie la dextérité
- setcharisma (nombre) : Modifie le charisme
- setintelligence (nombre) : Modifie l'intelligence
- setstrength (nombre) : Modifie la force
- setwisdom (nombre) : Modifie la sagesse
- setawareness (nombre) : Modifie la compétence Vigilance
- setcomputeruse (nombre) : Modifie la compétence Informatique
- setdemolitions (nombre) : Modifie la compétence Démolition
- setpersuade (nombre) : Modifie la compétence Persuasion
- setrepair (nombre) : Modifie la compétence Réparation
- setsecurity (nombre) : Modifie la compétence Sécurité
- setstealth (nombre) : Modifie la compétence Discrétion
- settreatinjury (nombre) : Modifie la compétence Premiers Secours
- warp (code) : Vous permet de vous téléporter à un autre endroit du jeu
- whereami : Affiche vos coordonnées

Voici les codes à taper pour utiliser le mode warp :

ENDAR SPIRE

end_m01aa et end_m01ab

TARIS

tar_m02aa, tar_m02ab, tar_m02ac, tar_m02ad, tar_m02ae et tar_m02af pour la ville haute
tar_m03aa, tar_m03ab, tar_m03ad, tar_m03ae et tar_m03af pour la ville basse
tar_m04aa pour la ville souterraine
tar_m05aa et tar_m05ab pour les égouts
tar_m08aa pour la maison de Davik
tar_m09aa et tar_m09ab pour la base sith
tar_m10aa, tar_m10ab et tar_m10ac pour la base des Vulkars
tar_m11aa et tar_m11ab pour la base des Beks

EBON HAWK

ebo_m12aa et ebo_m46ab

DANTOOINE

danm13 pour l'enclave jedi
danm14aa, danm14ab, danm14ac, danm14ad et danm14ae pour les plaines
danm15 pour les anciennes ruines
danm16 pour la maison des Sandrals

TATOOINE

tat_m17aa, tat_m17ab, tat_m17ac, tat_m17ad, tat_m17ae, tat_m17af et tat_m17ag pour Anchorhead
tat_m18aa, tat_m18ab, tat_m18ac pour la mer de dunes
tat_m20aa pour l'enclave des Hommes des sables

KASHYYYK

kas_m22aa et kas_m22ab pour les passerelles
kas_m23aa, kas_m23ab, kas_m23ac et kas_m23ad pour le village de Rwookrrorro



kas_m24aa et kas_m25aa pour les terres d'ombre

MANAAN

manm26aa, manm26ab, manm26ac, manm26ad et manm26ae pour la ville d'Ahto
manm27aa pour la base sith
manm28aa, manm28ab, manm28ac et manm28ad pour la station hrakert

KORRIBAN

korr_m33aa et korr_m33ab pour Dreshdae et l'entrée de l'académie sith
korr_m34aa pour les caves Shyrack
korr_m35aa pour l'académie sith
korr_m36aa pour la vallée des seigneurs noirs
korr_m37aa, korr_m38aa, korr_m38ab et korr_m39aa pour les quatre tombes.

YAVIN

liv_m99aa pour la station autour de Yavin

LEVIATHAN

lev_m40aa, lev_m40ab, lev_m40ac et lev_m40ad pour les niveaux du leviathan

MONDE INCONNU

unk_m41aa, unk_m41ab, unk_m41ac et unk_m41ad pour les plages
unk_m42aa pour le camp des anciens
unk_m43aa pour le camp des Rakata
unk_m44aa et unk_m44ab pour le temple

STAR FORGE

sta_m45aa, sta_m45ab, sta_m45ac et sta_m45ad pour les différents ponts.

LA FORCE EST PUISSANTE EN TOI !

KOTOR va vous proposer des dizaines de situations dont les dénouements modifient votre alignement. Voici donc un résumé des actions à faire et leurs conséquences si vous voulez garder un côté de la force.

• Côté lumineux :
- Aidez les gens dans le besoin quand ils vous le demandent
- Écoutez les gens et choisissez l'option de dialogue la moins offensante
- Utilisez des pouvoirs du côté lumineux
- Utilisez Persuasion pour que les gens

fassent ce qui est bon
- Tentez de trouver un dialogue pour éviter le combat
- Ne prenez pas de récompense quand vous sauvez quelqu'un ou quand quelqu'un est dans le besoin

• Côté obscur :
- Rappelez aux gens qu'ils ne représentent rien pour vous et méritent de mourir
- Choisissez toujours l'option de combattre
- Si quelqu'un est en danger, ou a une prime sur la tête, tuez-le pour l'empocher même si la cause est injuste
- N'épargnez personne
- Utilisez des pouvoirs du côté obscur
- Utilisez Force Persuasion pour que les gens agissent contre nature

QUELQUES ASTUCES EN PLUS !

Voici quelques idées si vous décidez de refaire une partie de KOTOR et que vous voulez explorer de nouveaux horizons
- Créez un personnage féminin avec un bon taux de persuasion. Vos charmes en troubleront plus d'un, n'est-ce pas Carth ?
- Montez au maximum Persuasion et tentez de résoudre les quêtes avec les nouveaux choix de dialogue [Persuasion]
- Essayez de gagner dix parties de Pazaak contre la même personne pour voir sa réaction. Bien souvent, vos adversaires augmentent la mise, mais, dans ce dernier cas, vous finissez par les ruiner et ils vous donnent des objets intéressants.

COURSES DE FONCEURS

Les courses sont optionnelles sur Manaan et Tatooine. Vous devez gagner celle de Taris pour continuer l'aventure. Si vous voulez gagner quelques crédits, voici des astuces :

Sauvegardez avant toute course. Vous devez payer pour chaque temps officiel que vous réalisez. Le dernier temps n'est pas facile à battre.

Utilisez le plus souvent possible les accélérateurs sur la piste et changez de vitesse quand le bouton clignote en bas de l'écran.

Essayez de ne pas trop slalomer car vous perdez de la vitesse

TARIS

Le temps à battre est approximativement de 36"75 (Redros)

MANAAN

Les temps à battre sont : 23"82 (Queedle), 23"25 (Casandra Mateil) et 22"50 (Hukta Jax)

TATOOINE

Les temps à battre sont : 23"90 (Garm Totryl), 23"29 (Yuka Rill) et 22"51 (Zoriis Bafka)





PARTIES DE PAZAAK

Vous pouvez jouer à ce jeu de cartes sur toutes les planètes du système. Pour augmenter vos chances de gagner, vous devez, avant tout, acheter des cartes afin de proposer le meilleur deck possible. La méthode ultime est d'acheter uniquement les cartes avec le symbole +/-
Selon les planètes, vous trouvez plus ou moins facilement des vendeurs de cartes de Pazaak.
Les cartes possibles vont de +1 à +6, de -1 à -6 et de +/-1 à +/-6.
En cours de partie, jouez d'abord vos cartes +, puis vos cartes - et, enfin, utilisez vos cartes +/-.
Jouez vos grosses cartes (par exemple +6), dès que possible, dans la partie. Gardez vos cartes de valeur inférieure ou égale à 3 pour les fins de partie.
Si vous disposez des grosses cartes de signe - ou +/- supérieures ou égales à 4, n'hésitez pas à dépasser la valeur 20 afin de pousser l'ordinateur à la faute.



LISTE DES JOUEURS :

Garouk sur Taris vous permet juste de vous entraîner au Pazaak.
Niklos sur Taris mise 40 crédits à chaque partie et peut perdre jusqu'à 5 matchs.
Gelrood sur Taris mise 40 crédits et peut perdre plus de 15 matchs sans broncher.
Sol'aa sur Dantooine mise 120 crédits et peut perdre jusqu'à 6 matchs.
Quand il n'a plus d'argent, il vous offre ses cartes +/-
Mission sur l'Ebon Hawk peut jouer contre vous histoire de s'entraîner.
Fodo Medoo sur Kashyyyk mise 75 crédits, 200 crédits, puis 600 crédits au fur et à mesure de vos victoires. Il peut perdre jusqu'à 10 parties. Il vous donne ses cartes +/- quand il n'a plus d'argent.
Toll Apkar sur Korriban (photo pazaaktoll) mise 100 crédits et peut perdre plus de 25 matchs sans broncher.
Jolan Aphett sur Manaan mise 200 crédits et peut perdre jusqu'à 11 matchs.
Gonto Vas sur Manaan mise également 200 crédits et peut perdre 10 parties au maximum.
Furko Nellis sur Tatooine mise 75 crédits, 200 crédits, puis 500 crédits au fur et à mesure de vos victoires. Il ne peut perdre que 3 fois.
Kudos sur Tatooine mise 75 crédits, 200 crédits, puis 50 crédits selon vos victoires. Il peut perdre plus de 10 parties

SOL'AA

SUVAM TAN

Crédits 49253
Acheter
Carte de Pazaak +/-1
Carte de Pazaak +/-3
Carte de Pazaak -2
Carte de Pazaak +/-5
Carte de Pazaak -4
Montant 5
80
Usage unique
Le médipac amélioré contient tout le nécessaire pour soigner les blessures. Il ne peut pas être utilisé par les droïdes. Il permet de récupérer 20 points de vitalité + (2 x degré de compétence de l'utilisateur en Premiers secours).
Acheter
Liste de vente
Fermer

Jolan



sans broncher. Suvam Tam sur Yavin mise 750 crédits et peut perdre jusqu'à 10 matchs. Vous bénéficiez de 20 % de réduction sur vos achats quand Suvam n'a plus d'argent.

Emplacement des cartes

TARIS

Uriah vend en quantité infinie un bon paquet de cartes, sauf les cartes +/-1 et +/-3. Il se trouve dans la cantina de la ville basse.
Igear est le marchand de la ville souterraine et vend trois cartes différentes de valeur -2, +2 et –3.
Vous trouvez, dans les bas égouts, des cartes -2 et +/-1 dans un casier pour armes.
Dans la base des Vulkars, vous trouvez des cartes +3 et -2 dans le bureau du chef du garage.
Dans la pièce des trophées, chez Davik, il y a trois cartes différentes de valeur -2, -3 et +/-1.

DANTOOINE

Crattis Yurkal dans le magasin d'Aratech vend, en un seul exemplaire, les cartes suivantes : +/-1, +/-3, -2, +/-5, -4 et -6
Sol'aa dans l'enclave Jedi vend en quantité limitée un grand nombre de cartes. Il vous donne les cartes +/-2 et deux fois +/-3 quand il n'a plus d'argent pour jouer.

KASHYYYK

Fodo Medoo vous donne les cartes +/-1 et +/-2 en double exemplaire quand il n'a plus d'argent pour jouer.

KORRIBAN

Mika Dorin, dans la cantina, vend en un seul exemplaire les cartes suivantes : +/-1, +/-2, +/-3 et +/-4.

MANAAN

Shady Rodian, dans la partie est d'Ahto, vend en quantité limitée un grand nombre de cartes. Jolan Aphett vous donne les cartes +/-1, +/-2 et +/-3 quand il n'a plus d'argent à jouer.

TATOOINE

Junix Nard, dans la cantina, vend en double exemplaire les cartes : +/-1, +/-2, +/-3 et +/-4.

LEVIATHAN

Vous trouvez des cartes de valeur +2, +1 et +/-6.

LE MOT DE LA FIN

Une suite à Knights of the Old Republic serait déjà en développement chez Obsidian Entertainment sous la direction de Bioware, mais tout ceci n'est pas encore officiel et reste donc une rumeur. Espérons qu'une extension sortira avant ce deuxième épisode.

Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500

0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France